RÈGLES, version PLUMES

+ Tu vas jouer des tranches de vie oniriques. Point de départ : le Motel Dragonfly. Tu y incarneras un personnage, voyageur imprudent perdu dans un piège surréaliste.
+ Cette version *Plumes* est dédiée à un jeu rapide, intense et accessible.

+ Trouve au moins une autre personne pour jouer avec toi.
+ **Les règles sont identiques pour chaque personne**. Lisez-les ensemble.

+ Pour la **playlist** commune, choisis des musiques planantes, bizarres et fragiles.
+ Installe-toi dans un endroit confortable, où tu pourrais t'endormir.
+ Si tu veux, tu peux te mettre d'accord avec les autres sur une esquisse de **décor**, d'**intrigue** ou d'**ambiance** avant de commencer.
+ Déchire une feuille pour obtenir des bouts de papier.
+ **Prépare-toi six papiers. Écris** un mot par papier : *Blessure*, *Attache*, *Beauté*, *Motivation*, *Question*, et *Destin.* **Complète** avec ce que le mot t'inspire.
Exemple : *Motivation : trouver la clef de la sortie.*
+ **Mélangez tous vos papiers face cachée.** Tire-s-en un six au hasard. Tu peux avoir des doubles, deux papiers *Blessure* par exemple. Ou avoir récupéré certains de tes propres papiers. C'est normal.

+ Fabrique aussi quelques papiers vierges pour communiquer durant le jeu.

+ **Observez une minute de silence.**
+ Pendant cette minute, inspire-toi des papiers que tu as piochés, imagine un personnage, qui sera rien qu'à toi, un être humain, auquel tu pourrais t'attacher. Imagine aussi des décors, des figurants. Immerge-toi dans ta vision du Motel Dragonfly.
+ À la fin de la minute, on lance la musique et le jeu commence.
+ **Interviens à ta guise sur le son** (volume, changement de piste).

+ Au début du jeu, tu es sur le **banc de touche** : tu n'as pas la parole. **Reste physiquement en retrait.**
+ **Quand tu veux prendre la parole**, **penche-toi en avant** et parle.
+ Les personnes qui sont penchées en avant sont dans l'**espace de jeu**.
+ Dans cet espace, tu peux interagir avec les personnages et décors en jeu. Tu peux t'abstenir de parler, mais tu es **mobilisable**.
+ Tu retournes en touche quand tu veux.
+ **Quand tu prends la parole**, parle au nom de ton **personnage** ou au nom du **décor**.
+ Pense à retourner en touche de temps en temps.

+ **La première scène se passe forcément au Motel Dragonfly.**
La suite peut se passer n'importe où dans le monde.
+ **On ne dit jamais** si les scènes se passent dans le passé, dans le futur ou dans le présent, dans la réalité ou dans un rêve.

+ **Si tu parles au nom de ton personnage**, fais comme si tu étais ton personnage, décris-le, ses actes, ses pensées, ce qu'il perçoit de son environnement.
Exemples : *« Je trouve ma chambre sale. »* ; *« Ma femme m'appelle souvent au téléphone. »* ; *« Je vois entrer un homme fascinant. »*
+ Tu peux faire intervenir ton personnage dans la scène même s'il était tout à fait ailleurs.
+ Pour quitter une scène, dis le mot : **« Disparition. »** ou toute autre formule avec le verbe *disparaître*. Tu peux aussi **croiser les mains devant ton visage**, ça convient aussi. **Tout le monde** en jeu passe alors à une nouvelle scène.
+ Si tu trouves les autres personnages **touchants**, **rapproche** ton personnage d'eux.

+ **Si tu parles au nom du décor**, ne parle pas au nom de ton personnage. Il est absent. Mets en scène le **décor** et les **figurants**. Pas les personnages. Change de décor ou de temporalité à volonté.
+ Tu peux jouer un **décor ordinaire** : mets en scène des décors et des figurants vraiment ordinaires.
+ Ou tu peux jouer un **décor étrange** : mets en scène des choses ordinaires, puis des choses étranges.
+ **Vous pouvez être plusieurs** à parler au nom du décor en même temps.

+ Que tu parles au nom de ton personnage ou du décor, tu peux t'**inspirer** de tes papiers. Si tu le fais, **retourne le papier face visible**.
+ Pense à décrire comment ton personnage **perd** (en bien ou en mal) les choses liées à tes papiers ou comment le décor **conclut** une des choses liées à tes papiers. Alors, **défausse le papier**, d'une façon créative. Déchire-le, fais un tas devant toi. Ou plie le papier ou fais-en une cocotte ou donne-le à quelqu'un...
+ Quand tu as défaussé tous tes papiers, **le jeu prend fin**, même si plein de choses sont en suspens.
+ Tu peux défausser des papiers **juste pour précipiter la fin de l'aventure.**

+ Pour mettre fin à une scène, dis le mot : **« Disparition. »** ou toute autre formule avec le verbe *disparaître*. Tu peux aussi **croiser les mains** devant ton visage, ça convient aussi. **Tout le monde en jeu passe alors à une nouvelle scène.**

+ Ne pose **pas de questions à voix haute sur les règles**.
+ Si tu n'as pas compris une chose, relis les règles, demande des explications à voix basse, ou au pire demande une **pause**.
+ Si une personne joue mal les règles, tu peux lui montrer le livret en silence.
+ Ne donne **jamais d'explications hors-jeu** sur ce qui se passe.
+ Évite de parler pour commenter.
+ Ne pose **pas de questions sur l'aventure en hors-jeu**.
+ Pose des questions avec ton personnage, tes décors et tes figurants.

+ Si tu veux **moduler** ce que les autres racontent, en terme d'intensité, de rythme, de thèmes-choc, fais des signes de la main.
+ Pouce qui monte : « Je veux davantage d'intensité ! »
+ Mains qui forment le signe « = »: « L'intensité est juste comme j'aime ! »
+ Pouce qui descend : « Je veux moins d'intensité ! »
+ **Le pouce qui descend l'emporte sur les mains en «=», qui l'emportent sur le pouce qui monte.**
+ Pouce en haut, stable : « J'aime ce que tu dis ! »
+ Mains en croix : « Arrêtez avec ce sujet, je suis mal à l'aise. »
+ Main qui dessine un O : « Je joue en décor ordinaire. »
+ Main qui dessine un E : « Je joue en décor étrange. »

+ Tu peux refaire de **nouveaux signes** quand tu veux.
+ Il vous faudra plusieurs échanges de signes pour vous **harmoniser**.
+ **Si les signes échouent**, écris tes demandes sur un nouveau papier et donne-le aux personnes concernées.

+ **Évite de parler pour les personnages des autres.**
+ **Quand tu dis quelque chose, c'est vrai**. Même si c'est violent, ou incohérent. **Personne, pas même toi, ne peut revenir dessus.** Si c'est trop violent, les autres personnes peuvent réguler la suite avec des pouces qui descendent.
+ Mais **rien n'est irréversible**. Une personne tuée peut réapparaître indemne la scène suivante. Tu peux dire que les apparences étaient trompeuses, ou te passer d'explication.

+ Tu as le droit de dire des choses illogiques.
+ Parle lentement. **Écoute les autres**. Montre ton intérêt.
+ Ne cherche pas à comprendre ce qui se passe. Savoure. **Lâche prise**.
+ **Dis « oui », ou « oui mais ».**
+ **Évite toute forme d'humour**, ou alors quelque chose de tendre ou lunaire.
+ Décris les **émotions** des personnages et des figurants.
+ **Montre, ne raconte pas**. Par exemple, ne raconte pas le passé, voyage dans le passé.
+ Si tu manques d'inspiration, pense à des films, des anecdotes de la journée, le décor de la pièce, ou recycle les détails de la partie.
+ À la fin de la partie, **discute** avec les autres de comment la partie s'est passé.
+ **Si vous êtes à l'aise**, jouez sans papiers. Arrêtez le jeu quand vous le sentez.

+ Poésie : *Océan Mer*, Alessandro Barricco ; *Clair de Terre*, André Breton ; *Howl*, Allen Ginsberg
+ Films : *L'écume des jours*, Michel Gondry ; *2046*, Wong Kar-Wai ; *Mulholland Drive*, David Lynch
+ Jeux : *Les petites choses oubliées*, Christoph Boeckle et Sylvie Guillaume ; *Perdus sous la Pluie*, Vivien Féasson ; *Unknown Armies*, Greg Stolze et John Tynes

RÈGLES, version ROSES

+ Cette version est un peu plus complexe que la version *Plumes* : la prise de parole est codifiée et on écrit les papiers au fil du jeu. En revanche, elle permet un jeu plus calme et introspectif, avec davantage d'échange et d'harmonie que dans la version *Plumes*. Les règles sont ici reproduites en intégralité, avec une mention [Roses] pour les points spécifiques à cette version.

+ Tu vas jouer des tranches de vie oniriques, avec pour point de départ le Motel Dragonfly.

+ Trouve au moins une autre personne pour jouer avec toi.
+ **Les règles sont identiques pour chaque personne**. Lisez-les ensemble.

+ Pour la **playlist** commune, choisis des musiques planantes, bizarres et fragiles.
+ Installe-toi dans un endroit confortable, où tu pourrais t'endormir.

+ Déchire une feuille pour obtenir des bouts de papier.
+ [Roses] Quel que soit le nombre de personnes, préparez aussi un *plateau* de jeu (voir schéma page suivante).
+ [Roses] Prépare-toi six papiers, écris *Parole* au **recto**. Au **verso**, écris un mot par papier : *Blessure, Attache, Beauté, Motivation, Question et Destin.*
+ [Roses] Prépare-toi un dernier papier, écris ton prénom dessus. C'est ton papier *Prénom*.
+ [Roses] Fabrique aussi quelques papiers vierges pour communiquer durant le jeu.

+ **Observez une minute de silence.**
+ Pendant cette minute, imagine un personnage, qui sera rien qu'à toi, un être humain, auquel tu pourrais t'attacher. Imagine aussi des décors, des figurants. Immerge-toi dans ta vision du Motel Dragonfly.
+ À la fin de la minute, on lance la musique et le jeu commence.

+ **Interviens à ta guise sur le son** (volume, changement de piste).
+ [Roses] Tout au long du jeu, tu peux écrire des suggestions au verso de tes papiers *Parole*. Exemple : *Blessure : une solitude qui ne s'éteint pas.*

+ Au début du jeu, tu es sur le **banc de touche** : tu n'as pas la parole. **Reste physiquement en retrait.**
+ [Roses] **Quand tu veux prendre la parole**, avance sur la zone *Demande la parole* du *plateau* ton papier *Prénom* ainsi qu'un de tes papiers *Parole,* face cachée (c'est-à-dire qu'on peut juste lire *Parole*). Toute autre personne, qu'elle soit en jeu ou en touche, peut récupérer ton papier *Parole*. **Dès qu'une personne le récupère, tu peux parler**.
+ [Roses] Si tu n'as plus de papier *Parole*, empruntes-en à une autre personne. S'il n'y en a plus du tout, alors vous avez assez d'expérience pour prendre la parole librement.
+ Les personnes qui ont la parole sont dans l'**espace de jeu**.
+ Dans cet espace, tu peux interagir avec les personnages et décors en jeu. Tu peux t'abstenir de parler, mais tu es mobilisable.
+ Tu retournes en touche quand tu veux.

+ **Quand tu prends la parole**, parle au nom de ton **personnage** ou au nom du **décor**.
+ [Roses] Si tu veux parler au nom de ton personnage, place ton papier *Prénom* sur la case *Personnages* du *plateau.*
+ [Roses] Si tu veux parler au nom du décor, place ton papier *Prénom* sur la case *Décor ordinaire* ou *Décor étrange* du *plateau* si elles sont libres. Si elles sont occupées, renonce au décor.
+ **Pour alterner entre personnage et décor**, retourne d'abord en touche.
+ Même si tu n'alternes pas, pense à retourner en touche de temps en temps.
+ Si tu veux reprendre la parole, avance un autre papier *Parole* et attends qu'on le récupère.

+ [Roses] **Si tu récupères un papier *Parole***, mets-le en face de toi, face visible. C'est maintenant un papier *Inspiration.*
+ Tes papiers *Inspiration* ajoutent des détails à ce que tu vas raconter. Approprie-les toi avant d'en parler. Tu peux avoir des doubles, deux papiers *Blessure* par exemple.

+ **La première scène se passe forcément au Motel Dragonfly.**
La suite peut se passer n'importe où dans le monde.
+ **On ne dit jamais** si les scènes se passent dans le passé, dans le futur ou dans le présent, dans la réalité ou dans un rêve.

+ **Si tu parles au nom de ton personnage**, fais comme si tu étais ton personnage, décris-le, ses actes, ses pensées, ce qu'il perçoit de son environnement.
Exemples : « Je trouve ma chambre sale. » ; « Ma femme m'appelle souvent au téléphone. », « Je vois entrer un homme fascinant. »
+ Tu peux faire intervenir ton personnage dans la scène même s'il était tout à fait ailleurs.
+ Si tu trouves les autres personnages **touchants**, **rapproche** ton personnage d'eux.

+ **Si tu parles au nom du décor**, ne parle pas au nom de ton personnage. Il est absent. Mets en scène le **décor** et les **figurants**. Pas les personnages. Change de décor ou de temporalité à volonté.
+ Si ton papier *Prénom* est en *Décor ordinaire*, mets en scène des décors et des figurants vraiment ordinaires.
+ Si ton papier *Prénom* est en *Décor étrange*, mets en scène des choses ordinaires, puis des choses étranges.

+ Que tu parles au nom de ton personnage ou du décor, tu peux t'**inspirer** de tes papiers *Inspiration*. Si tu le fais, **retourne le papier face visible**.
+ Pense à décrire comment ton personnage **perd** (en bien ou en mal) les choses liées à tes papiers ou comment le décor **conclut** une des choses liées à tes papiers. Alors, **défausse le papier**, d'une façon créative. Déchire-le, fais un tas devant toi. Ou plie le papier ou fais-en une cocotte ou donne-le à quelqu'un...
+ Quand tu as défaussé tous tes papiers *Inspiration* récupérés, **le jeu prend fin**, même si plein de choses sont en suspens.
+ Tu peux défausser des papiers **juste pour précipiter la fin de l'aventure.**

+ Pour mettre fin à une scène, dis le mot : **« Disparition. »** ou toute autre formule avec le verbe *disparaître*. Tu peux aussi **croiser les mains devant ton visage**, ça convient aussi. **Tout le monde** en jeu passe alors à une nouvelle scène.

+ **Pendant le jeu, ne parle à voix haute que pour incarner un personnage ou un décor.**

+ Si tu veux **moduler** ce que les autres racontent, en terme d'intensité, de rythme, de thèmes-choc, fais des signes de la main.
+ Pouce qui monte : « Je veux davantage d'intensité ! »
+ Mains qui forment le signe « = »: « L'intensité est juste comme j'aime ! »
+ Pouce qui descend : « Je veux moins d'intensité ! »
+ **Le pouce qui descend l'emporte sur les mains en « = », qui l'emportent sur le pouce qui monte.**
+ Pouce en haut, stable : « J'aime ce que tu dis ! »
+ Mains en croix : « Arrêtez avec ce sujet, je suis mal à l'aise. »

+ Tu peux refaire de **nouveaux signes** quand tu veux.
+ Il vous faudra plusieurs échanges de signes pour vous **harmoniser**.
+ Si les signes échouent, écris tes demandes sur un nouveau papier et donne-le aux personnes concernées.

+ Ne pose **pas de questions à voix haute sur les règles**.
+ Si tu n'as pas compris une chose, relis les règles, demande des explications à voix basse, ou au pire demande une **pause**.
+ Si une personne joue mal les règles, tu peux lui montrer le livret en silence.
+ Ne donne **jamais d'explications hors-jeu** sur ce qui se passe.
+ Évite de parler pour commenter.
+ Ne pose **pas de questions sur l'aventure en hors-jeu**.
+ Pose des questions avec ton personnage, tes décors et tes figurants.

+ Évite de parler pour les **personnages des autres.**
+ **Quand tu dis quelque chose, c'est vrai**. Même si c'est violent, ou incohérent. **Personne, pas même toi, ne peut revenir dessus.** Si c'est trop violent, les autres personnes peuvent réguler la suite en descendant leur pouce.
+ Mais **rien n'est irréversible**. Une personne tuée peut réapparaître indemne la scène suivante. Tu peux dire que les apparences étaient trompeuses, ou te passer d'explication.

+ Tu as le droit de dire des choses illogiques.
+ Parle lentement. **Écoute les autres**. Montre ton intérêt.
+ Ne cherche pas à comprendre ce qui se passe. Savoure. **Lâche prise**.
+ **Dis « oui », ou « oui mais ».**
+ **Évite toute forme d'humour**, ou alors quelque chose de tendre ou lunaire.
+ Décris les **émotions** des personnages et des figurants.
+ **Montre, ne raconte pas**. Par exemple, ne raconte pas le passé, voyage dans le passé.
+ Si tu manques d'inspiration, pense à des films, des anecdotes de la journée, le décor de la pièce, ou recycle les détails de la partie.
+ À la fin de la partie, **discute** avec les autres de comment la partie s'est passé.
+ [Roses] **Si vous êtes à l'aise**, jouez sans papiers. Tendez la main pour avoir la parole, verbalisez vos suggestions (« C'est le garçon blond que tu as toujours aimé. »), réduisez les suggestions à trois au lieu de six. Jouez personnages et décors au choix. Arrêtez le jeu quand vous le sentez.

+ Poésie : *Océan Mer*, Alessandro Barricco ; *Clair de Terre*, André Breton ; *Howl*, Allen Ginsberg
+ Films : *L'écume des jours*, Michel Gondry ; *2046*, Wong Kar-Wai ; *Mulholland Drive*, David Lynch
+ Jeux : *Les petites choses oubliées*, Christoph Boeckle et Sylvie Guillaume ; *Perdus sous la Pluie*, Vivien Féasson ; *Unknown Armies*, Greg Stolze et John Tynes

Plateau de jeu

<table>
<tr><td>Décor ordinaire</td><td rowspan="2">Personnages</td></tr>
<tr><td>Décor étrange</td></tr>
<tr><td colspan="2">Demande la parole</td></tr>
<tr><td colspan="2">Banc de touche</td></tr>
</table>